SCOOBY-DOO!™

PIERWSZE STRACHY



⚠ Wpływ gier wideo na Twoje zdrowie

Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu
Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, **należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem**. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlanymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze: siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia.

W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

Czym jest system PEGI?

System klasyfikacji gier PEGI chroni młode osoby przed kontaktem z grami nieodpowiednimi dla ich grupy wiekowej. UWAGA: nie jest to ocena poziomu trudności gry. Dzięki zastosowaniu dwustopniowego systemu ocen, PEGI pozwala rodzicom i nabywcom gier dla dzieci dokonać świadomego wyboru produktu odpowiedniego dla wieku docelowego gracza. Pierwszą częścią oceny jest klasyfikacja wiekowa:-



Drugą częścią oceny są piktogramy opisujące zawartość gry. Zależnie od treści w niej występujących, gra może być oznaczona kilkoma piktogramami. Klasyfikacja wiekowa pozwala oddać natężenie tych elementów gry. System PEGI stosuje następujące piktogramy:-



Aby uzyskać więcej informacji na temat systemu klasyfikacji PEGI, odwiedź stronę pod adresem http://www.pegi.info oraz pegionline.eu

CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA W POLSCE

Rozwiązywanie podstawowych problemów z grami na komputery osobiste (PC).

Zrobiliśmy wszystko, co w naszej mocy, aby uczynić nasz produkt jak najbardziej zgodnym z dostępnym aktualnie sprzętem. Jeśli jednak napotkasz problemy w czasie korzystania z któregoś z naszych programów, możesz skontaktować się z naszym Centrum Obsługi Klienta.

Przed kontaktem z Centrum Obsługi Klienta zalecamy wykonanie następujących czynności:

1. Jeśli posiadasz dostęp do Internetu, sugerujemy zacząć od sprawdzenia czy rozwiązanie problemu nie znajduje się na stronie **www.cenega.pl/pomoc.php**.
2. Zainstalowanie najnowszych uaktualnień do gry ze strony **www.cenega.pl/pliki.php**.
3. Aktualizację sterowników do posiadanej karty graficznej:
   dla kart **NVIDIA®** ze strony **www.nvidia.pl** (zakładka *Sterowniki*);
   dla kart **ATI®** ze strony **www.amd.pl** (zakładka *Wsparcie & Sterowniki*);
   dla pozostałych kart sugerujemy odwiedzenie strony internetowej producenta sprzętu.
4. Aktualizację pakietu **DirectX™** ze strony **www.microsoft.pl**.
5. Usunięcie z dysku twardego komputera programów emulujących wirtualne napędy oraz wyłączenie na czas gry programów działających w tle, w tym także programu antywirusowego.
   Uwaga: Aktualizację sterowników i pozostałych komponentów systemu operacyjnego użytkownik wykonuje na własną odpowiedzialność. Ani wydawca gry, ani Centrum Obsługi Klienta – nie biorą odpowiedzialności ze ew. problemy systemowo-sprzętowe powstałe na skutek niewłaściwie przeprowadzonej instalacji.

Jeśli powyższe czynności nie przyniosą rezultatu prosimy o kontakt z Centrum Obsługi Klienta (dane kontaktowe poniżej) i podanie następujących informacji:

- Tytuł oraz edycja gry (np. Kolekcja Klasyki, Premium Games itp.).
- Szczegółowy opis problemu, z uwzględnieniem komunikatów o błędach (jeśli występują).
- W przypadku problemów z kluczem aktywacyjnym, prosimy o podanie wadliwego klucza.

Prosimy także o dołączenie raportu dxdiag. Aby wykonać taki raport należy:

- Z Menu **START** wybrać opcję **Uruchom**, a następnie w pole tekstowe wpisać: **„dxdiag"** i nacisnąć **ENTER**. Uruchomiony zostanie program diagnostyczny, który przygotuje raport.
- Po wykonaniu raportu przez program, należy kliknąć przycisk **„Zapisz wszystkie informacje"** i zapisać go do pliku tekstowego (*.txt), a utworzony plik należy załączyć do maila ze zgłoszeniem.

Aby udzielić Ci pomocy, potrzebujemy szczegółowych danych Twojego komputera i problemu, który wystąpił. W przypadku, gdy nie dysponujesz którąś z wymaganych informacji, skontaktuj się z działem pomocy technicznej producenta Twojego komputera, zanim skontaktujesz się z Centrum Obsługi Klienta naszej firmy. W przeciwnym przypadku nie będziemy mogli Ci pomóc w rozwiązaniu problemu.

DANE KONTAKTOWE CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA CENEGA POLAND:

Adres pocztowy:	Centrum Obsługi Klienta, Cenega Poland Sp. z o. o. ul. Janka Muzykanta 60, 02-188 Warszawa
Numer telefonu:	(22) 574 2 574 (od poniedziałku do piątku, w godzinach 9-17)
Faks:	(22) 574 2 555
E-mail:	cok@cenega.com

UWAGA: DZIAŁ POMOCY TECHNICZNEJ CENEGA POLAND NIE UDZIELA WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH PROWADZENIA GRY. Nasi pracownicy nie są upoważnieni i nie posiadają odpowiednich kwalifikacji do udzielania tego typu informacji.

SCOOBY-DOO!™
PIERWSZE STRACHY





WSTĘP

Jejciu! Wielki powrót Tajemniczej Spółki w nowych przygodach Scooby-Doo: Pierwsze Strachy.

Dołącz do Scooby-Doo, Kudłatego, Freda, Velmy i Daphne w jednej z ich pierwszych przygód, w czasie której wyruszają na Międzynarodowy Festiwal Strawy na Zamku Kluczy... i trafiają w sam środek niezwykłej tajemnicy!

Odwiedź Liceum St. Louis, Miasto Zabawek, Skalistą Zatokę oraz Zamek Kluczy w poszukiwaniu wskazówek, zdobądź nowych przyjaciół, odkryj tajemnice geniuszy zbrodni i zbierz tyle Scooby Chrupek ile zdołasz unieść!

Scooby-Dooby-Doo!



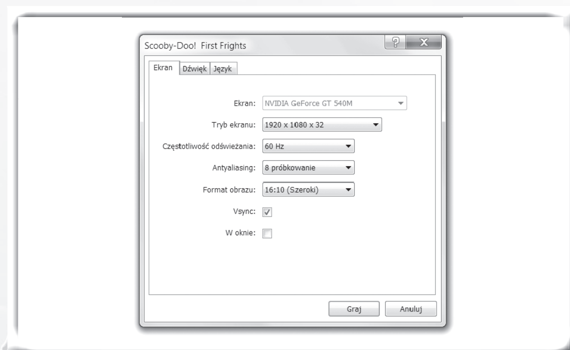
INSTALACJA

Umieść płytę **Scooby-Doo: Pierwsze Strachy** w napędzie DVD. Jeśli włączona jest funkcja autostart, menu Autostart uruchomi się automatycznie. W przeciwnym wypadku należy ręcznie uruchomić program „autorun.exe" umieszczony na płycie DVD **Scooby-Doo: Pierwsze Strachy.**

Na panelu powitalny należy wybrać opcję **„Zainstaluj grę".** Po jej wyborze na ekranie pojawi się okno programu instalacyjnego. Postępuj zgodnie z pojawiającymi się instrukcjami, by zainstalować grę na swoim komputerze. Plik readme zawiera istotne informacje techniczne. Znajdziesz go w menu Autostart gry lub w menu Start systemu Windows.

URUCHAMIANIE GRY

Grę Scooby-Doo: Pierwsze Strachy można uruchomić za pomocą programu startowego, menu start lub ze skrótu na pulpicie. Każdorazowo przed uruchomieniem gry pojawi się program konfiguracyjny pozwalający dostosować następujące ustawienia gry:



Ekran: W tej zakładce możemy ustawić takie opcje jak - rozdzielczość gry, odświeżanie, antyaliasing, format obrazu, synchronizację pionową (Vsync) oraz tryb gry w oknie.

Dźwięk: W tej zakładce można wybrać kartę dźwiękową.

Język: W tej zakładce mamy do wyboru trzy dostępne języki gry.





KLUB

Klub to główna siedziba **Tajemniczej Spółki** – tam właśnie rozpoczyna się nasza przygoda.



ODCINKI

Gra Scooby-Doo! Pierwsze Strachy podzielona jest na cztery unikalne odcinki, które składają się łącznie z 22 poziomów. Musisz ukończyć wszystkie poziomy w danym odcinku, by odblokować następny.

Każdy odcinek posiada swój własne menu, do którego powracasz za każdym razem, kiedy przerwiesz rozgrywkę. W każdej chwili masz możliwość powrotu z tego menu do klubu Tajemniczej Spółki. Ukończone poziomy możesz odwiedzić ponownie w trybie opowieści lub w trybie badacza.

NAGRODY

TROFEA

Na początku gry masz dostęp do pustych półek w klubie, które możesz zapełnić trofeami wracając z kolejnych przygód. Trofea zdobywasz kończąc odpowiednie zadania lub scenariusze w czasie rozgrywki.

Na każdym z poziomów (wyłączając poziomy pościgów oraz spotkania z bandziorami) czekają na ciebie trofea do odblokowania. Czy dasz radę znaleźć je wszystkie?



POTWORY

Najwartościowsze trofea! Specjalna skrzynia na maski złoczyńców, których udało ci się pokonać. Czy będziesz w stanie rozwiązać wszystkie tajemnice i odkryć tożsamość każdego z napotkanych geniuszy zbrodni?

KOSTIUMY

Większość kostiumów nie jest dostępna na początku gry. Wraz z postępem w każdym z odcinków, odkrywasz skrzynie z kostiumami odblokowujące dany kostium. Kostium stanie się dostępny w menu klubu – od tej pory będzie można go tam zakupić wykorzystując Scooby chrupki.

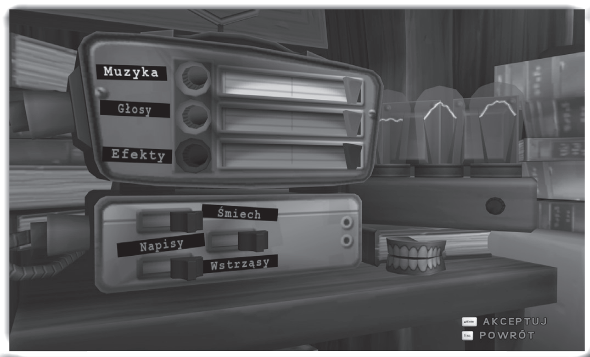
- Możesz znaleźć po dwa kostiumy dla każdego z członków Tajemniczej Spółki. Odblokuj specjalne skrzynie, by znaleźć kostiumy, które twoje postacie będą mogły wykorzystać w konkretnych sytuacjach.
- W trybie badacza masz również możliwość ubrania niektórych przeciwników, których udało ci się pokonać w czasie gry!
- Kostiumy nie są darmowe, więc upewnij się, że zbierzesz wszystkie Scooby chrupki na jakie natrafisz!



OPCJE GRY

USTAWIENIA

Dopasuj ustawienia gry do swoich potrzeb.



Muzyka: Przesuwanie przyciskami kierunkowymi suwaka na boki powoduje zwiększenie lub zmniejszenie poziomu głośności muzyki.

Głosy: Przesuwanie przyciskami kierunkowymi suwaka na boki powoduje zwiększenie lub zmniejszenie poziomu głośności głosów.

Efekty: Przesuwanie przyciskami kierunkowymi suwaka na boki powoduje zwiększenie lub zmniejszenie poziomu głośności efektów specjalnych.

Śmiech: Włącza/Wyłącza śmiech publiczności.

Napisy: Włącza/Wyłącza podpisy.

Wstrząsy: Włącza/Wyłącza wibracje w padzie.

KODY

Tutaj możesz wprowadzić tajemne kody, składające się z czterech cyfr, dzięki którym odblokujesz sejf. Nie znajdziesz ich jednak w grze!





EKRAN GRY



- **Ikona Gracza 1:** Ta ikona pokazuje, którą z postaci obecnie grasz. Kiedy zmieniasz postać, zmianie ulega również ustawienie ikon graczy na górze ekranu.
- **Miernik odwagi:** Twój miernik odwagi zmniejsza się za każdym razem, kiedy otrzymujesz obrażenia. Zbieraj Serduszka Odwagi, aby nie zmniejszył się za bardzo! W grach wieloosobowych, Gracz 2 również posiada taki miernik.
- **Znacznik dołączenia do gry:** Naciskając przycisk START na osobnym kontrolerze drugi gracz może w każdej chwili dołączyć do gry.
- **Licznik Scooby chrupek:** Licznik, który jest widoczny w czasie rozgrywki na każdym poziomie. Kiedy kończysz dany poziom, wyświetlona liczba jest dodawana do ogólnej liczby posiadanych przez ciebie chrupek.
- **Ikona aktualnego zadania (niewidoczna):** Ikona ta służy jako twój przewodnik. Możesz również przeczytać opis aktualnego zadania zatrzymując grę poprzez wciśnięcie przycisku Start.



EKRAN PAUZY



Możesz w dowolnej chwili zatrzymać grę wciskając przycisk **ESC** lub **Start** na padzie.

Po zatrzymaniu gry możesz wybrać opcję **„Wznów"** lub **„Wyjdź"** za pomocą klawiszy kierunkowych. Jeśli zdecydujesz się wyjść, powrócisz do Drogowskazu danego odcinka.

- W menu pauzy znajdziesz opis swojego obecnego zadania.
- W trybie wieloosobowym menu pauzy wyświetla również opcję **„Opuść"**, która pozwala odłączyć jednego z graczy. Jeśli zatrzymasz grę w trakcie wyświetlania przerywnika, menu pauzy pozwoli na jego pominięcie.
- Często natkniesz się na różnego rodzaju blokady na swojej drodze, które znikną dopiero po wypełnieniu odpowiedniego zadania. Zadanie to może polegać na pokonaniu wszystkich przeciwników na danym obszarze, zebraniu odpowiednich wskazówek, odnalezieniu klucza, który otworzy zamknięte drzwi lub rozwiązaniu zagadki.

  Jeśli masz wątpliwości, skorzystaj z menu pauzy, by sprawdzić obecny cel.





ROZGRYWKA

Scooby-Doo! Pierwsze Strachy pozwala na zapisanie trzech profilów. Użyj **klawiszy kierunkowych**, by wybrać istniejący profil i kontynuować rozpoczętą rozgrywkę lub wybierz opcję **„Nowa gra"**, aby rozpocząć nową przygodę.

WALKA

Bycie detektywem nie jest łatwe – często natkniesz się na wrogów, którzy będą chcieli powstrzymać naszych bohaterów przed rozwiązaniem tajemnicy. Na szczęście członkowie Tajemniczej Spółki potrafią radzić sobie w walce!

Każda z postaci posiada inny zestaw ciosów i specjalnych umiejętności. Poświęć trochę czasu na poznanie stylu gry każdą z nich. Style rozgrywki zmieniają się też, kiedy postać ma na sobie kostium! Postacie mają dostęp do następujących akcji:

- **Atak w zwarciu:** Walka wręcz.
- **Atak z dystansu:** Rzucanie lub wystrzeliwanie przedmiotów.
- **Atak w pędzie:** Szarżowanie.
- **Blok:** Zablokowanie wrogiego ciosu lub pocisku.
- **Ogłuszenie:** Wykorzystanie małego urządzenia dźwiękowego lub materiału wybuchowego.
- **Uderzenie w ziemię:** Silne uderzenie w ziemię, powodujące przewrócenie przeciwników.
- **Atak naładowany:** Wciśnij i przytrzymaj przycisk ataku, aby naładować bardzo silny pojedynczy atak.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

Każdy z członków Tajemniczej Spółki posiada własne umiejętności i talenty, które będą ci potrzebne do rozwiązania tajemnicy!

Gdy zobaczysz ikonę postaci, znaczy to, że wybrana postać będzie w stanie wykorzystać swoją zdolność specjalną do interakcji z oznaczonym przedmiotem.

Niektóre z ukrytych obszarów znaleźć można jedynie przy pomocy postaci, których nie można użyć w trybie opowieści. Możesz wrócić do danego poziomu w trybie badacza i wykorzystać inne postacie, by dostać się do ukrytych obszarów i zebrać wszystkie dostępne tam przedmioty.

Podpowiedź: Jeden z kostiumów Scooby Doo pozwala mu wykorzystywać kilka umiejętności specjalnych!



ODWAGA

Zbieraj purpurowe serduszka odwagi, aby zwiększyć swój miernik odwagi. Miernik wyczerpuje się wraz z otrzymywanymi obrażeniami. Kiedy wyczerpie się całkowicie, Twoja postać zniknie na chwilę i straci część zdobytych Scooby chrupek!

PRZEDMIOTY GŁÓWNE

SERDUSZKA ODWAGI



Zbieraj je żeby zwiększyć swój wskaźnik odwagi.

SCOOBY CHRUPKI

Wiele obiektów w grze, które można uderzyć lub zniszczyć zawierają Scooby chrupki! Zbierz ich jak najwięcej i wykorzystaj je do zakupienia kostiumów klubie. Zwracaj szczególną uwagę na złote Scooby chrupki, które są znacznie cenniejsze!

MEDALIONY SCOOBY'EGO



Każdy z nich wart jest 500 Scooby chrupek! Zbierz je wszystkie. Jeśli ponownie przechodzisz poziom i udało ci się zebrać wszystkie medaliony Scooby'ego już wcześniej w ich miejsce pojawią się teraz złote Scooby chrupki!

WSKAZÓWKI

Wskazówki pozwalają poznać tożsamość złoczyńcy i rozwiązać zagadkę. Zbierz wszystkie wskazówki na danym poziomie i sprawdź swoją torbę ze wskazówkami w dowolnym czasie naciskając przycisk **Backspace** (**SELECT** na padzie). Niektóre obszary mogą wymagać zebrania wszystkich wskazówek zanim będziesz w stanie przejść do następnej lokacji.

ZAPISYWANIE GRY

Scooby-Doo! Pierwsze Strachy wykorzystuje opcję autozapisu, więc nie ma potrzeby ręcznego zapisywania stanu gry. Jeśli opuścisz rozgrywkę w czasie przechodzenia danego poziomu, utracisz postęp, ale zdobyte przez ciebie wskazówki, trofea i kostiumy zostaną zapisane.





TRYBY GRY



Scooby-Doo! Pierwsze Strachy to gra, którą można rozgrywać na dwa sposoby – w trybie opowieści oraz w trybie badacza. Zanim zaczniesz zabawę w trybie badacza, musisz najpierw ukończyć dany poziom w trybie opowieści.

Tryb opowieści: Tryb ten jest główną ścieżką gry wykorzystującą dwójkę postaci automatycznie wybranych spośród członków Tajemniczej Spółki. Wybór postaci jest dostosowywany pod kątem przydatności ich umiejętności na danym poziomie.

Tryb badacza: Tryb ten pozwala przejście wszystkich poziomów dowolną postacią i przy wykorzystaniu kostiumów zakupionych w klubie. Pozwoli ci to na eksplorację obszarów, do których dostęp na danym poziomie był zamknięty w trybie opowieści. Możesz nawet zmieniać postacie w czasie rozgrywki tyle razy na ile masz ochotę (wciśnij i przytrzymaj klawisz **Tab** lub **Y** na padzie)!

Czasami twoja postać w trybie opowieści będzie w kostiumie. Nie musisz w tej chwili kupować tego kostiumu, by móc z niego korzystać. Jeśli jednak chcesz go wykorzystać ponownie w trybie badacza, musisz go najpierw kupić.

Kostiumy wrogów można kupić po ukończeniu danego odcinka. Nie znajdziesz ich w skrzyni z kostiumami.





GRA WIELOOSOBOWA

Dwoje graczy może wspólnie szukać Wskazówek, pokonywać wrogów, walczyć z bandziorami i rozwiązywać zagadki. Zarówno tryb opowieści jak i tryb badacza można przejść wspólnie lub grając przeciwko sobie! Kto zdobędzie więcej Scooby chrupek?

- Gracz 2 może wcisnąć przycisk **START** na osobnym kontrolerze, aby w dowolnej chwili przyłączyć się do rozgrywki.
- Każdy z graczy może odłączyć się od rozgrywki poprzez włączenie menu pauzy i wybranie opcji **„Opuść"**. Gra zostanie wznowiona w punkcie, w którym skończyliście i będzie kontynuowana w trybie jednego gracza.
- Aby zamienić graczy w trybie wieloosobowym, jeden z graczy może wcisnąć przycisk **Tab** (**Y** na padzie). Drugi z graczy zaakceptuje zamianę wciskając **Tab** (**Y** na padzie) w momencie, kiedy zostanie o to poproszony.



POSTACIE I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE



FRED

(Frederick Herman Jones)

Fred jest nieoficjalnym przywódcą Tajemniczej spółki. Zawsze jest chętny do pomocy ludziom, którzy znaleźli się w potrzebie.





Atak główny
WALKA WRĘCZ

Atak drugorzędny
OGŁUSZENIE

Umiejętność specjalna
SUPER SIŁA







DAPHNE

(Daphne Ann Blake)

Daphne kocha modę, ale nie oznacza to, że boi się brudnej roboty. Jest ekspertem w walce wręcz!



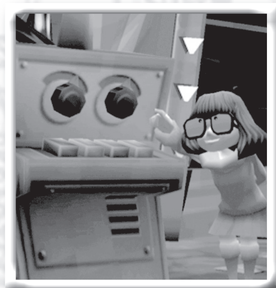
Atak główny
WALKA WRĘCZ

Atak drugorzędny
ATAK W PĘDZIE

Umiejętność specjalna
WSPINANIE SIĘ



VELMA



(Velma Dace Dinkley)

Mózg grupy i doświadczony detektyw. Potrafi z niezwykłą dokładnością trafić w odległy cel!



Atak główny
DYSTANSOWY

Atak drugorzędny
BLOK

Umiejętność specjalna
OBSŁUGA URZĄDZEŃ

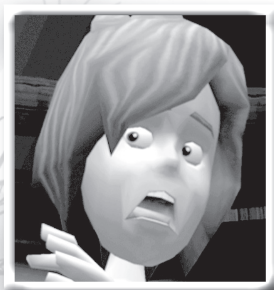




KUDŁATY

(Norville "Kudłaty" Rogers)

Uzbrojony w procę, yo-yo i bez przerwy rosnący żołądek, Kudłaty potrafi poradzić sobie z każdym złoczyńcą na jakiego się natknie... lub uciec przed nim.





Atak główny
DYSTANSOWY

Atak drugorzędny
BLOK

Umiejętność specjalna
CHWYT YO-YO





SCOOBY-DOO

(Scoobert-Doo)

Scooby jest w zasadzie bardziej zainteresowany poszukiwaniem jedzenia niż rozwiązywaniem zagadek. Można jednak z łatwością zmusić go do działania przekupując Scooby chrupkami!



Atak główny
WRĘCZ

Atak drugorzędny
BLOK

Umiejętność specjalna
PSIE DRZWI







KIM JEST BANDZIOR?

Przechodząc grę natkniesz się na wiele ciekawych postaci, z której każda może być podejrzanym! Kiedy pokonasz złoczyńcę na końcu każdego odcinka, będziesz mieć okazję podjęcia decyzji na temat tego, kto może być geniuszem zbrodni. Wybieraj rozważnie – trofea w formie masek potworów otrzymają tylko ci, którzy poprawnie rozwiążą zagadkę!



Jeśli chcesz zobaczyć listę osób, które pracowały nad tą grą, odwiedź stronę **www.FirstFrights.com.**

UMOWA LICENCYJNA DLA UŻYTKOWNIKA KOŃCOWEGO

Niniejsza umowa licencyjna dla użytkownika końcowego jest umową pomiędzy firmą Cenega Poland Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (zwaną dalej „Cenega Poland") a Tobą, legalnym nabywcą produktu programowego Cenega Poland określonego powyżej (zwanym dalej „Klientem"), który to produkt składa się z oprogramowania komputerowego oraz wchodzących w jego skład prac dźwiękowych i graficznych, a także drukowanej dokumentacji oraz dokumentacji w formie elektronicznej typu „online" i związanego z nimi nośnika (wspólnie zwanych „produktem programowym"). Instalując lub w inny sposób używając produktu programowego, zgadzasz się na określone w niniejszej umowie warunki. Jeśli nie akceptujesz wszystkich warunków tej umowy, nie instaluj ani w żaden inny sposób nie używaj tego produktu programowego. JEŚLI NIE JESTEŚ OSOBĄ PEŁNOLETNIĄ (TZN. NIE UKOŃCZYŁEŚ/AŚ 18 LAT), RODZICE LUB OPIEKUNOWIE PRAWNI MUSZĄ PRZECZYTAĆ CAŁĄ UMOWĘ, ZANIM ZAINSTALUJESZ PROGRAM LUB SPRÓBUJESZ UŻYĆ GO W INNY SPOSÓB.

1.ZAKRES LICENCJI. Cenega Poland niniejszym gwarantuje Klientowi niewyłączne prawo użytkowania produktu programowego, zgodnie z warunkami i zasadami określonymi przez niniejszą UMOWĘ. Produkt programowy zawiera różnorodne wartości intelektualne obwarowane prawami autorskimi, na które składają się między innymi prawa autorskie, znaki towarowe, patenty, tajemnice handlowe oraz wartości zastrzeżone prawnie (ogólnie „prawa do wartości intelektualnych"). Klient jest właścicielem fizycznego nośnika (jeśli taki występuje), na którym dystrybuowany jest produkt programowy, natomiast Cenega Poland zachowuje wszystkie prawa, tytuły własności oraz udziały w i do oprogramowania komputerowego oraz innych materiałów składających się na produkt programowy oraz wszystkich praw do wartości intelektualnych z nim związanych.

2. PRAWA I OGRANICZENIA. Produkt programowy jest chroniony przez prawa autorskie obowiązujące w Rzeczpospolitej Polskiej i innych państwach oraz międzynarodowe umowy dotyczące praw autorskich, jak też inne tego typu prawa i umowy dotyczące wartości intelektualnych. Produkt programowy jest udostępniony Klientowi na zasadzie licencji (a nie sprzedawany) i wszystkie prawa, łącznie i osobno, które nie są przekazane Klientowi na podstawie niniejszej umowy, przysługują wyłącznie Cenega Poland.

Instalacja. Klient może zainstalować i użytkować jedną kopię produktu programowego na jej/jego komputerze. Z wyłączeniem opisu zawartego w instrukcji użytkownika dołączonej do produktu programowego Cenega Poland, zainstalowane kopie produktu programowego, do których tworzenia Klient jest upoważniony, nie mogą być użyczane ani w inny sposób wykorzystywane jednocześnie na więcej niż jednym komputerze.

Rozdzielanie na elementy. Klient nie będzie adaptował, ani w inny sposób modyfikował, tworzył żadnych prac pochodnych ani dekompilował, demontował, rozdzielał na części lub w inny sposób próbował odłączyć i wykorzystać żadnej części kodu źródłowego produktu programowego (ani żadnej jego części) z wyjątkiem i w granicach, nie przekraczając ich, dopuszczonych przez stosowne prawo w odniesieniu do danej działalności.

Wypożyczanie. Klient nie ma prawa do publicznych prezentacji, wypożyczania, pożyczania, użyczania oraz podlicencjonowania produktu programowego, ani innego rodzaju udostępniania osobie trzeciej dostępu oraz możliwości korzystania z produktu programowego.

Usługi serwisowe. Cenega Poland może udzielić Klientowi usług serwisowych związanych z produktem programowym (ogólnie „usługi serwisowe"). Wykorzystanie przez Klienta jakiejkolwiek z usług serwisowych powinno być zgodne z warunkami odpowiedniej polityki Cenega Poland i informacją o programie opisanym w instrukcji użytkownika produktu programowego, w dokumentacji typu „online" (jeśli taka występuje) i innych materiałach publikowanych przez Cenega Poland. Jakiekolwiek uzupełniające oprogramowanie (jeśli istnieje), dostarczane przez Cenega Poland jako część usługi serwisowania, należy uważać za część produktu programowego dla wszystkich celów i zamierzeń podlegającą ograniczeniom niniejszej UMOWY. Wszelkie informacje, jakie ujawnisz lub jakich udzielisz w związku z korzystaniem z usług serwisowych, mogą zostać wykorzystane przez Cenega Poland dla celów biznesowych, włączając w to, ale bez ograniczenia do tego włączenia, rozwój produktu oraz jego wsparcie.

Aktualizacje. Cenega Poland może co jakiś czas, według własnej decyzji, stworzyć aktualizację lub inną tego typu dostępną zmienioną wersję produktu programowego („aktualizację") i powiadomić Klienta o stosownych terminach oraz warunkach otrzymania takiej aktualizacji, co może wymagać od Klienta zwrotu pewnych elementów składowych produktu programowego przed otrzymaniem omawianej aktualizacji.

Elementy składowe. Produkt programowy jest licencjonowany do użytku jako pojedynczy produkt i części składowe produktu programowego nie mogą być oddzielane do używania z innymi programami lub do użytku na więcej niż jednym komputerze (z wyjątkiem sytuacji pisemnie potwierdzonych przez Cenega Poland).

Przekazywanie produktu programowego. Klient może na stałe przekazać jej/jego prawa związane z tą UMOWĄ, zakładając, że (I) Klient przekaże cały produkt programowy łącznie ze wszystkimi jego elementami składowymi, (II) Klient nie zachowuje dla siebie jednej ani wielu kopii produktu programowego i (III) odbiorca akceptuje wszystkie warunki tej UMOWY. Przekazanie przez Klienta jakiejkolwiek aktualizacji musi być związane z przekazaniem w całości wcześniejszej wersji produktu programowego licencjonowanego niniejszym Klientowi.

3.OGRANICZONA GWARANCJA. Właścicielowi niniejszego egzemplarza gry przysługuje licencja na korzystanie z zakupionego programu. Obejmuje ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) oraz korzystanie z instrukcji obsługi i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza oprogramowania. Właścicielowi nie przysługują żadne inne specjalne prawa, w szczególności prawo do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów do niego dołączonych, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczania oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.

Cenega Poland Sp. z o.o. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 90 dni, począwszy od daty zakupu, obejmującej wyłącznie wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania (płyty CD-ROM/DVD) oraz dołączonej do niego dokumentacji i opakowania . Gwarancja nie dotyczy oprogramowania, jak również nie dotyczy wad nośnika spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.

W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pisemnie wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/wydawcy programu w Polsce - Cenega Poland Sp. z o.o. na adres: CENEGA Poland Sp. z o.o. ul. Janka Muzykanta 60, 02-188 Warszawa; telefonicznie pod numer: (22) 574 2 574; faksem pod numer: (22) 574 2 555; za pomocą poczty elektronicznej na adres serwis@ cenega.pl – opisując rodzaj problemu oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza oprogramowania.

W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru przedstawiciel firmy Cenega Poland Sp. z o.o. skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazania reklamowanego egzemplarza oprogramowania do Cenega Poland Sp. z o.o.



W terminie 14 dni od otrzymania reklamowanego egzemplarza oprogramowania wraz z dowodem zakupu Cenega Poland Sp. z o.o. sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji prześle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.

4.BRAK INNYCH GWARANCJI. CENEGA Polska nie udziela Klientowi żadnych innych gwarancji na produkt programowy, oprócz gwarancji obejmującej wyłącznie wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania. W szczególności gwarancją nie są objęte treść, wartość i jakość merytoryczna oprogramowania. POZA SYTUACJAMI OPISANYMI W PUNKCIE 3 POWYŻEJ, PRODUKT PROGRAMOWY I JAKIEKOLWIEK ZWIĄZANE Z NIM AKTUALIZACJE JEST/SĄ DOSTARCZANE KLIENTOWI „TAKIE, JAKIE SĄ", BEZ GWARANCJI JAKIEGOKOLWIEK RODZAJU CZY NATURY. CENEGA POLAND NIE CZYNI, A KLIENT NIE OTRZYMUJE, ŻADNYCH GWARANCJI ANI WARUNKÓW WYRAŻONYCH, WYNIKAJĄCYCH ORAZ STATUTOWYCH, WŁĄCZAJĄC W TO, ALE BEZ OGRANICZEŃ DO TEGO WŁĄCZENIA, JAKIEKOLWIEK POŚREDNIE GWARANCJE SPRZEDAWALNOŚCI, PRZYDATNOŚĆ DO JAKIEGOKOLWIEK OKREŚLONEGO CELU LUB NIENARUSZALNOŚCI PRAW JAKIEJKOLWIEK STRONY TRZECIEJ I ICH EKWIWALENTÓW W ŻADNYM SYSTEMIE PRAWNYM, W ODNIESIENIU DO PRODUKTU PROGRAMOWEGO I ZWIĄZANEJ/NYCH Z NIM AKTUALIZACJI.

5. OGRANICZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI. W MAKSYMALNYM ZAKRESIE PRZEWIDZIANYM PRZEZ STOSOWNE PRAWO CENEGA POLAND NIE BĘDZIE ODPOWIEDZIALNA PRZED KLIENTEM ANI JAKĄKOLWIEK STRONĄ TRZECIĄ ZA ŻADNE PRZYPADKOWE, WYNIKOWE, SPECJALNE, KARNE LUB INNE USZKODZENIA JAKIEJKOLWIEK NATURY LUB RODZAJU, WYNIKŁE NA SKUTEK UŻYTKOWANIA LUB NIEMOŻNOŚCI UŻYTKOWANIA PRODUKTU PROGRAMOWEGO I/LUB ŻADNEJ ZWIĄZANEJ Z NIM AKTUALIZACJI, NAWET JEŚLI CENEGA POLAND ZOSTAŁA POWIADOMIONA O MOŻLIWOŚCI ZAISTNIENIA TAKIEGO USZKODZENIA, A KLIENT NINIEJSZYM BIERZE NA SIEBIE WSZELKIE RYZYKO ZWIĄZANE Z JAKOŚCIĄ, DZIAŁANIEM, OPEROWANIEM I/LUB NIEZDOLNOŚCIĄ DO DZIAŁANIA PRODUKTU PROGRAMOWEGO I/LUB ZWIĄZANEJ Z NIM AKTUALIZACJI. W ŻADNYM WYPADKU ODPOWIEDZIALNOŚĆ CENEGA POLAND NIE PRZEKROCZY WYSOKOŚCI CENY, JAKĄ KLIENT ZAPŁACIŁ ZA OBIEKT, KTÓRY BĘDZIE PRZEDMIOTEM JAKICHKOLWIEK ROSZCZEŃ.

6. ZABEZPIECZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA EKSPORT. Klient przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że produkt programowy nie może zostać eksportowany poza obszar Rzeczpospolitej Polskiej, z wyjątkiem sytuacji potwierdzonych i dozwolonych przez przepisy i regulacje prawne Rzeczpospolitej Polskiej. Jeśli produkt programowy został legalnie nabyty przez Klienta poza granicami Rzeczpospolitej Polskiej, Klient zgadza się, że nie będzie reeksportować produktu programowego, poza sytuacjami dozwolonymi przez przepisy i regulacje prawne Rzeczpospolitej Polskiej oraz przepisy i regulacje prawne państwa, w którym Klient nabył produkt programowy.

7. ZERWANIE UMOWY. Bez uszczerbku dla jakichkolwiek innych praw i należności w zakresie określonym przez prawo, Cenega Poland może, jednostronnie, rozwiązać tę UMOWĘ, jeśli Klient nie wypełni jakiegokolwiek warunku albo regulacji tej UMOWY. W przypadku rozwiązania UMOWY, Klient musi natychmiast zniszczyć wszystkie kopie produktu programowego (łącznie z wszystkimi jego elementami) i wszelkimi związanymi z nim aktualizacjami.

8.JURYSDYKCJA. Ta UMOWA podlega jurysdykcji sądów polskich i została skonstruowana w oparciu o prawo Rzeczpospolitej Polskiej.

9. Umowa jako całość. Ta UMOWA określa wszystkie warunki oraz sposób zrozumienia przez strony rodzaju prawa własności Klienta oraz sposobu użytkowania produktu programowego oraz związanych z nim materiałów i zastępuje warunki wszelkich wcześniejszych umów licencyjnych dla użytkowników końcowych, jeśli miały zastosowanie do jakichkolwiek programów stanowiących część produktu programowego. Tytuły rozdziałów i podrozdziałów tej UMOWY zostały wprowadzone jedynie dla wygodniejszego rozdziału treści i nie powinny mieć żadnego wpływu na rozumienie treści poszczególnych rozdziałów i warunków. Jeśli jakikolwiek warunek tej UMOWY (lub jego część) jest uznany przez jakikolwiek sąd działający w obrębie istniejącego systemu prawnego za nieważny, nieprawidłowy lub w inny sposób nieskuteczny, taki warunek (lub jego część) należy uważać za skreślony z UMOWY, natomiast pozostałe warunki UMOWY pozostają nadal obowiązujące w pełnym zakresie. Żadne uchybienia ani opóźnienia przez jedną ze stron w stosowaniu praw, uprawnień lub odszkodowań określonych w tej UMOWIE nie będą uznawane za zrzeczenie się tychże praw, uprawnień oraz odszkodowań.

